SPACELAB
DAS DEUTSCHE RAUMFAHRTSPIEL D1

Zubehör

6 Wissenschaftler (verschiedenfarbig)
6 Industrielle (verschiedenfarbig)
4 Astronauten
3 Würfel (grün, rot, gelb)
Papierspielgeld (500 Mio. pro Spieler
+ Reservegeld für den Spielleiter)
72 Forschungskarten (12 pro Gebiet)
24 Forschungskarten mit Aufdruck ,,Weltraumforschung''
(4 pro Gebiet)
24 Firmenkarten
2 Satellitenkarten
50 Weltraum-Quizkarten
30 Unternehmens-Ereigniskarten
20 Weltraum-Ereigniskarten

Einführung

Ein Spiel, wie es noch keines gegeben hat. Bis zu 12 Spieler oder 6 Teams von 8 bis 80 Jahren werden zu Unternehmern, Wissenschaftlern und Astronauten, treffen Entscheidungen, bewältigen Schwierigkeiten und fliegen in den Weltraum. Köpfchen und Geld sind im Spiel, wie in der Wirklichkeit auch, bis der Traum und harte Arbeit sich erfüllen: Der Start in den Weltraum!
Ein lehrreiches Spiel, das den Einsatz von Weltraummissionen verständlich macht, denn sie sind ein Stück unserer Zukunft, Spielen Sie sich mit dem Deutschen Raumfahrtspiel D1 in die Zukunft, werden Sie schneller, unternehmungslustiger und trotz größter Sicherheit risikofreudiger als Ihre Mitspieler.
Ein Spiel für die ganze Familie, das Fernsehen und Video, Film und Groschenhefte vergessen läßt. Und ein Spiel, das so spannend wie das Leben selbst ist.

Spielablauf

Vor Spielbeginn

Einer der Spieler übernimmt die Rolle des Spielleiters. Er verwaltet die Bank und getrennt davon die Forschungskasse; außerdem verwaltet er die Forschungs- und Firmenkarten sowie die Forschungskarten mit dem Aufdruck „Weltraum-Forschung".
Bei mehreren Spielern können je 2 Spieler ein Team bilden und sich während des Spiels untereinander beraten.
Jeder Spieler bzw. jedes Team erhält einen Wissenschaftler sowie einen Industriellen der gleichen Farbe und setzt beide Figuren auf das Startfeld. Der Spielleiter verteilt an jeden Spieler bzw. jedes Team je 500 Mio. DM Startkapital.

Forschung und Firmengründung

Würfeln und Ziehen

Die Wissenschaftler bewegen sich auf der inneren Spielbahn, die Industriellen auf der äußeren. Jeder Spieler würfelt mit dem roten und dem grünen Würfel, wobei rot für die Figur des Wissenschaftlers gilt und grün für die des Industriellen. Spielen 2 Spieler in einem Team zusammen, würfelt jeder mit einem Würfel, nachdem sie sich geeinigt haben, wer für den Industriellen und wer für den Wissenschaftler würfelt. Gezogen wird im Uhrzeigersinn entsprechend der gewürfelten Augenzahl. Das Werfen anderer Figuren ist nicht erlaubt.

Forschungs- und Satellitenfelder

Landet ein Wissenschaftler auf einem Forschungsfeld, so kann er für den aufgeführten Betrag eine Forschungskarte erwerben, muß es aber nicht. Besitzt ein Spieler eine oder mehrere Karten eines Forschungsgebiets, dann darf er ein Industrieunternehmen auf diesem Gebiet gründen. Dabei erhält er für

eine Forschungskarte einen Mittelbetrieb,
zwei Forschungskarten einen Großbetrieb,
drei Forschungskarten einen Konzern und
vier Forschungskarten einen Weltkonzern.

Gelangt er mit seinem Wissenschaftler auf eines der Satellitenfelder, so kann er den entsprechenden Satelliten kaufen und erhält dafür die zugehörige Satellitenkarte.
Forschungskarten können zwischen den Spielern in freier Preisabsprache getauscht oder untereinander verkauft werden.

Industriefelder

Um ein Industrieunternehmen zu gründen, genügt es aber nicht, nur Forschung zu betreiben. Deshalb ist der Industrielle auf der äußeren Bahn ständig unterwegs, um vorbereitende Aufbauarbeiten zu leisten, Kontakte zu knüpfen etc. Jedes Mal, wenn er über das Startfeld zieht, zahlt er 5 Mio. DM in die Forschungskasse.

Industrieunternehmen gründen

Hat ein Spieler mindestens eine Forschungskarte erworben, dann kann er auf dem entsprechenden Gebiet eine Industriefirma gründen. Er erhält die gewünschte Firmenkarte vom Spielleiter gegen Abgabe der erforderlichen Anzahl von Forschungskarten. Die unterschiedliche Bedeutung der Firmen (Weltkonzern, Konzern etc.) macht sich in der Höhe der Linzenzeinnahmen bemerkbar.
Jeder Spieler kann entsprechend der verfügbaren Anzahl von Firmenkarten soviele Firmen gründen, wie er sich leisten kann.
Landet ein Industrieller auf dem Satellitenfeld eines Mitspielers, so muß er an diesen Miete bezahlen, deren Höhe auf der zugehörigen Satellitenkarte angegeben ist.

Weltraumquiz
Zieht der Wissenschaftler eines Spielers über ein Weltraumquizfeld, so nimmt der vor ihm sitzende Spieler die oberste Karte vom Stapel und stellt ihm die aufgedruckte Frage. Beantwortet der Spieler diese richtig (die richtige Lösung ist auf der Karte angegeben – der Buchstabe der entsprechenden Antwort ist „fett" gedruckt), dann darf er für seinen Wissenschaftler noch einmal würfeln. Weiß er nicht Bescheid, muß er eine Würfelrunde aussetzen.

Staatlicher Zuschuß
Landet ein Wissenschaftler auf dem Feld „Staatlicher Zuschuß", so erhält der Spieler von der Bank einen Geldbetrag in Höhe von 50 Mio. DM.

Industrie-Ereignisfelder
Zieht ein Industrieller über das Ereignisfeld, so nimmt der Spieler die oberste Unternehmens-Ereigniskarte vom Stapel und muß gemäß der Anweisung handeln.

Weltraumforschung und deren Konsequenzen für die Industrie

Voraussetzungen
Ein Spieler/Team kann nur dann Weltraumforschung betreiben, wenn er mindestens einen Weltkonzern besitzt. Erfüllt er diese Bedingung, dann erhält er auf Anforderung vom Spielleiter einen Astronauten, den er auf ein beliebiges der 4 Bodenstationsfelder in den Ecken des Weltraumbereichs stellt. Da nur ein Team von 4 Astronauten eine Weltraummission durchführen kann, ist ein Start erst dann möglich, wenn alle 4 Bodenstationsfelder mit einem Astronauten besetzt sind. Bei weniger als 5 Spielern können nur 2 Spieler an der Mission teilnehmen; deren Astronauten müssen auf 2 nebeneinanderliegenden Bodenstationsfeldern stehen.

Start der Weltraummission

Sind alle Bodenstationsfelder besetzt, dann läuft der Countdown für die Weltraummission. Bei weniger als 5 Spielern erhalten die beiden Spieler, die in den Weltraum starten dürfen, jeweils einen zusätzlichen Astronauten, den sie auf das diagonal gegenüberliegende Bodenstationsfeld stellen. Die an der Weltraummission beteiligten Spieler müssen nun pro Astronaut für deren Einsatz 100 Mio. DM bezahlen, erhalten dafür jedoch für jeden Astronauten ein Viertel des Betrags, der sich in der Forschungskasse angesammelt hat.

Würfeln und Ziehen

Die Weltraummission dauert 6 Tage, d.h. 6 Würfelrunden, die vom Spielleiter überwacht werden. Gewürfelt wird in dieser Spielphase nur mit dem gelben Würfel. Jeder Missionsteilnehmer zieht nun mit seinem Astronauten gemäß der gewürfelten Augenzahl und versucht, in eines der 6 Labors zu gelangen, deren Farbe das entsprechende Forschungsgebiet angibt. Im oberen ringförmigen Bereich, der Erdumlaufbahn, wird im Uhrzeigersinn gezogen, wobei jeder Teilnehmer mit jedem beliebigen Astronauten ziehen darf, da es sich um ein Team handelt, das zusammenarbeitet. Bei weniger als 5 Mitspielern dürfen die beiden Teilnehmer an der Weltraummission pro Würfelrunde zweimal würfeln.

Weltraum-Ereignisfelder

Zieht ein Astronaut über ein Ereignisfeld, dann muß der Spieler die oberste Weltraum-Ereigniskarte vom Stapel nehmen und gemäß der Anweisung handeln.

Weltraumlabors

Die Spieler versuchen, mit ihren Astronauten in diejenigen Weltraumlabors zu gelangen, in denen sie Weltraumforschung auf den Gebieten betreiben können, auf denen sie bereits mit ihren Firmen tätig sind. Gelingt dies, so bedeutet das für alle Teilnehmer an der Weltraummission, daß sich die zukünftigen Linzenzeinnahmen

ihrer auf diesem Forschungsgebiet arbeitenden Firmen verdreifachen. Das es sich um ein Gemeinschaftsprojekt handelt, profitiert also jeder Missionsteilnehmer, der Firmen auf diesem Gebiet besitzt, von den Ergebnissen der Weltraumforschung. Zur Steigerung des Missionserfolges versucht jeder Astronaut während der 6 Würfelrunden in möglichst vielen Labors zu forschen.

Satellitenfelder

Betritt der Astronaut eines Missionsteilnehmers ein Satellitenfeld, dann kann er für die in seinem Besitz befindlichen Satelliten die dreifache Miete verlangen.

Ende der Weltraummission

Nach Beendigung der 6 Würfelrunden werden die Astronauten auf die Bodenstationsfelder zurückgestellt und es wird mit den Wissenschaftlern und Industriellen auf den beiden „irdischen" Spielbahnen weitergespielt. Das Spiel endet, wenn der Industrielle eines der Teilnehmer an der Weltraummission auf einem Industriefeld landet, das sich in seinem Besitz befindet.

Spielsieger

Derjenige Spieler ist Spielsieger, der bei Spielende das meiste Kapital bzw. die meisten Firmenwerte besitzt. Der Wert einer Firma beträgt das Fünffache der gegenwärtig erzielbaren Lizenzgebühr.